

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengetahuan permainan tradisional pada siswa SMP N 234 Jakarta (Survey terhadap Siswa Menengah Pertama Negeri 234 Jakarta).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian :

Tempat Penelitian adalah SMP Negeri 234 Jakarta, jalan Kayu Tinggi, Cakung Timur, Jakarta Timur

2. Waktu Penelitian :

Penelitian berlangsung selama lima bulan (Agustus 2015-Januari 2016).

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mendapatkan data penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei dengan teknik tes yaitu dengan

menjawab soal-soal tentang pengetahuan permainan tradisional, yang dibagikan kepada siswa SMPN 234 Jakarta.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Data

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 234 Jakarta yang berjumlah 720 siswa

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik penentuan sampelnya tidak di tentukan selama sampel tersebut masih dalam populasi tersebut. Dengan kata lain sampel dalam penelitian ini dapat siswa atau siswi SMP Negeri 234 dari kelas 7 hingga kelas 9. Jumlah sampel di tentukan menggunakan rumus slovin dan jumlah responden yang representatif sebesar 257 siswa dari 720 siswa SMP N 234 Jakarta.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : Sampel

N : Populasi

e : standar taraf kepercayaan (0.05)

E. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengambil data selama 6 kali pertemuan.

Berikut tabel program pertemuannya.

Tabel 1 : Rancangan penelitian

No	Hari,Tanggal	Waktu Penelitian	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	Kamis,10 Desember 2015	07.00-09.30	80 Siswa	Mengambil data penelitian
2.	Jumat, 11 Desember 2015	07.00-08.00	40 Siswa	Mengambil data penelitian
3.	Sabtu, 12 Desember 2015	08.00-10.00	20 Siswa	Mengambil data penelitian
4.	Selasa, 5 Januari 2016	07.00-09.30	60 Siswa	Mengambil data penelitian
5.	Rabu, 6 Januari 2016	07.00-09.00	40 Siswa	Mengambil data penelitian
6.	Kamis, 7 Januari 2016	07.00-08.00	20 Siswa	Mengambil data penelitian
Jumlah		260 Siswa		

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan dengan cara tes, tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda, yang terdiri dari empat pilihan jawaban (a, b, c,

d). Pengumpulan data dilakukan dengan cara menemui responden secara langsung yang menjadi sampel dalam penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen ditempuh melalui tahapan, mengkaji teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti, menyusun indikator, kompetensi siswa yang diharapkan dari variabel, menyusun kisi-kisi, penyusunan butir pertanyaan dan skala pengukur.

H. Pengetahuan Permainan Tradisional

1. Definisi Konseptual

Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang berupa objek tertentu melalui panca indra. Permainan tradisional adalah berupa permainan yang bersifat tradisional dan dimainkan oleh anggota kolektif masyarakat tertentu. Pengetahuan permainan tradisional adalah hasil dari tahu melalui panca indra sebagai subjek yang berupa permainan-permainan yang bersifat tradisional yang bersifat sebagai objek.

2. Definisi Operasional

Pengetahuan tentang permainan tradisional adalah skor yang diperoleh dari jawaban para siswa yang terdiri dari aspek: 1. Klasifikasi

permainan tradisional 2. Perlengkapan dan peraturan permainan tradisional Permainan Tradisional 3. Bermain sebagai dasar pendekatan. Skor jawaban yang menjawab benar mendapatkan nilai 1 sedangkan skor 0 untuk jawaban salah.

I. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Tentang Permainan Tradisional

Kompetensi Yang Diharapkan Siswa	Indikator	Aspek yang di Nilai			Jumlah Soal
		INGATAN (C1)	PENGETAHUAN (C2)	APLIKASI (C3)	
A. Pengetahuan Permainan Tradisional	1. Pengertian Permainan- Permainan Tradisional	11, 12, 18, 19	16, 20,22		7
	2. Mengetahui Nama- Nama Permainan Tardisional	2, 7,24	1, 4, 6		6
	3. Nomer / Klasifikasi Perlombaan Permainan Tradisional		5,28	13,	3
B. Perlengkapan Dan Peraturan Permainan Tradisional	1. Cara Membuat Alat Permainan Tradisional	26	14,	8, 15,23	5
	2. Peraturan Permainan Tradisional	21	25	3, 9, 10	5

C. Bermain Sebagai Dasar Pendekatan	1. Manfaat Permainan Tradisional	29	17	27,30	4
Jumlah					30

J. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji coba dilakukan pada tanggal 1 desember 2015 pada siswa SMPN 262 Jakarta, dengan responden sebanyak 50 siswa sekolah tersebut.

Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran, daya pembeda, validitas dan reliabilitas instrumen. (Terlampir)

1. Tingkat Kesukaran

Suharsimi Arikunto menyatakan “Tingkat kesukaran dimaksudkan untuk melihat berapa banyak siswa SMPN 234 Jakarta yang dapat menjawab benar pada setiap butir soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar, tetapi bukan berarti soal mudah dan soal sukar tidak boleh digunakan”.¹ Suharsimi Arikunto menjelaskan “Indeks kesukaran butir soal diklasifikasikan sebagai berikut: nilai 0,00 – 0,30 adalah soal sukar, nilai 0,30 – 0,70 adalah soal sedang dan nilai 0,70 – 1,00 adalah soal mudah”.²

¹ Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2009), hh. 207-208

² *Ibid.*, h. 210.

2. Daya Beda

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa “daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)”. Klasifikasi daya pembeda yaitu: nilai 0,00 – 0,20 kurang, nilai 0,20 – 0,40 sedang, nilai 0,40 – 0,70 baik, nilai 0,70 – 1,00 baik sekali dan nilai negatif adalah tidak baik sehingga soalnya tidak terpakai”.³

3. Validasi Instrumen

Proses pengembangan instrumen dimulai dengan penyusunan instrumen berbentuk kuesioner model skala Guttman sebanyak pertanyaan yang mengacu pada dimensi dan indikator variabel seperti terlihat pada tabel 3. Yang disebut konsep instrumen. Tahap berikutnya instrumen diuji validitasnya yaitu seberapa jauh butir-butir soal pertanyaan instrumen tersebut telah mengukur indikator-indikator dari variabel pengetahuan permainan tradisional

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen yaitu validitas butir yang menggunakan koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total. Dengan rumus yang digunakan untuk menghitung validitas yaitu korelasi point biserial, sebagai berikut :

³*Ibid.*, hh. 211-218.

$$r_{\text{pbi}} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- r_{pbi} : Koefisien korelasi biserial antara skor butir
 Mp : Rata-rata skor total responden yang menjawab betul butir soal nomor
 Mt : Rata-rata skor total semua responden
 St : Standar deviasi skor total
 p : Proporsi jawaban yang betul untuk butir soal
 q : 1-p

Hasil perhitungan setiap butir kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada tabel angka kritis dengan $n = 35$ sebesar 0,334 untuk kriteria uji validasi instrumen. Kriteria minimum butir pertanyaan yang diterima adalah

$r_{\text{tabel}} = 0,334$ jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka butir pertanyaan dianggap valid. Sebaliknya jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka butir pertanyaan dianggap tidak valid, didrop atau tidak digunakan.

4. Reliabilitas

Reliabilitas terhadap skor butir-butir pertanyaan yang dinyatakan telah valid ditentukan dengan menggunakan rumus uji reliabilitas KR 20 (Kuder Richardson) yaitu sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

Keterangan :

- r_i : Indeks keterandalan butir soal
 K : Jumlah butir tes (yang valid)
 St^2 : Varians total
 p : Proporsi jawaban yang benar terhadap butir soal

$$q : 1-p$$

K. Teknik Analisis Data Dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menghitung skor jawaban masing-masing responden dari setiap butir pertanyaan.
2. Menghitung rata-rata jawaban tiap butir pertanyaan yaitu dengan cara menghitung jumlah skor tiap butir pernyataan dibagi jumlah responden, kemudiaan dikalikan 100 % dengan rumus $\frac{\sum x}{n} \times 100\%$.
3. Menginterpretasikan setiap jawaban dari setiap butir pertanyaan.
4. Menginterpretasikan setiap jawaban dari kompetensi siswa SMP N 234 yang diharapkan.

2. Interpretasi Hasil Analisis Data

Setelah semua selesai dilakukan maka dilakukan analisis data, selanjutnya peneliti menginterpretasikan hasil analisis mengenai pengetahuan permainan tradisional dengan menggunakan metode survey dengan teknik tes. Interpretasi hasil analisis data merupakan suatu kegiatan yang menggabungkan hasil analisis dengan pernyataan, kriteria, atau standar

tertentu untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan, untuk menjawab permasalahan pengetahuan permainan tradisional. Teknik dalam melakukan interpretasi hasil analisis data dalam penelitian ini, antara peneliti, mengaitkan hasil analisis data dengan hasil kajian dari teori terkait, dan memperluas analisis dan implikasi hasil penelitian yang dilakukan.